

## PELESTARIAN KEBUDAYAAN NASIONAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENDIDIKAN JASMANI

**Ibnu Fatkhu Royana**  
Universitas PGRI Semarang  
[ibnufatkhuroyana@gmail.com](mailto:ibnufatkhuroyana@gmail.com)

### *Abstrak*

*Pada era 90-an permainan tradisional seperti gobak sodor, boy-boyan, bintang beralih menjadi permainan utama anak-anak yang dimainkan usai sekolah atau selama libur sekolah. Namun karena berkembangnya zaman, pengaruh berkembangnya teknologi dan media sosial mengubah permainan anak-anak di masa sekarang yang sebelumnya berkelompok dan aktif menjadi individual dan pasif. Permainan tradisional yang sarat akan budaya, nilai kebangsaan, bahkan unsur-unsur yang berguna bagi perkembangan anak menjadi terabaikan. Tingginya tingkat kecanduan anak akan gadget berpengaruh terhadap kebiasaan dan perilaku. Tulisan berdasar studi pustaka ini menguraikan bagaimana melestarikan budaya nasional berupa permainan tradisional untuk menggeser ketergantungan anak terhadap gadget melalui pendidikan jasmani. Mengembalikan permainan tradisional menjadi salah satu permainan utama yang dimainkan anak-anak untuk menciptakan generasi berbudaya dan berkarakter unggul.*

**Kata Kunci:** *kebudayaan, gadget, permainan tradisional, pendidikan jasmani*

### PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Di dalam proses pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilaksanakan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani menjadi media untuk mendorong siswa dalam perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembentukan pola hidup sehat yang bermuara pada pertumbuhan dan perkembangan secara seimbang. Buah dari hasil pendidikan jasmani tidak hanya terlihat di ruang lingkup sekolah saja, namun juga di terapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik baik dalam pergaulan dengan keluarga ataupun dengan teman.

Kesan pribadi akan sangat erat kaitannya dengan hasil dari proses pembelajaran pendidikan jasmani seperti semangat, kebugaran jasmani, senang, gembira, kerjasama, kepedulian, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan tentang gerak manusia. Nilai-nilai yang akan terdifusi kepada siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani seperti (sportifitas, kejujuran, kerjasama, kepedulian) pelaksanaannya bukan didapatkan secara konvensional di dalam kelas yang bersifat teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial yang didapatkan di luar kelas dan dibarengi dengan aktivitas jasmani.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Meskipun sudah sangat tua, ternyata permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama anak-anak. Dikatakan demikian, karena secara alamiah permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral (Misbach, 2006).

Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di Negara kita. Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa adanya refleksi dari pendidikan tersebut. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter.

Beragam-macam permainan tradisional dipulau Jawa antara lain, pathil lele, pandhe, dakon, cublek-cublek suweng, gobag sodor, karambol, beteng-betengan, egrang, engklek, dan sejenisnya (Hikmah, 2011: 1-2). Arikunto (dalam Halim, 2014: 1) mengungkapkan bahwa dalam permainan tradisional anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.

Zaman yang terus berkembang memacu peradaban budaya yang semakin terus berubah. Tidak hanya perkembangan dari seni budaya tetapi juga berkembangnya teknologi semakin bertambah maju. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tetapi juga pada pola bermain anak-anak. Proses dan cara bermain anak-anak dari hari mengalami perkembangan. Pada zaman sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Perubahan merupakan pergerakan struktur yang bersangkutan sesuai dengan perubahan waktu. Hal ini menyebabkan banyak anak-anak tidak mengenal sama sekali permainan tradisional yang sebenarnya merupakan sebuah sarana bagi anak-anak dari usia sebelum sekolah hingga usia sekolah untuk melatih motorik dan kognitif mereka.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation (PS)*, dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Permainan anak tradisional kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan walaupun ada peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan, dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering.

Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, tetapi juga bagaimana cara memainkannya. Permainan digital dimainkan di dalam ruangan yang nyaman karena pada umumnya berAC, misalnya di tempat bermain seperti *timezone* atau di warnet. Hal ini tentu saja berbeda dengan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan di lapangan atau di halaman, kadang saat bermain anak kepanasan apalagi kalau bermainnya di waktu siang ketika matahari masih terik. Saat bermain, anak-anak berlari-larian, melompat lompat, atau melempar sehingga kadang bajunya basah karena keringat. Selain itu, permainan digital biasanya banyak tersedia di *mall*, pada berbagai tempat bermain, yang pada umumnya berada di pusat kota, atau daerah yang dekat dengan kota, yang pembangunannya cukup berkembang. Sementara permainan tradisional saat ini hanya sering dimainkan oleh anak-anak di pinggiran kota atau di *desadesa* sehingga terkadang kesan yang melekat pada permainan tradisional adalah permainan kampung yang sudah ketinggalan zaman. Kesan yang melekat pada permainan ini terkadang membuat anak-anak saat ini lebih memilih untuk bermain permainan digital.

Pilihan anak ini juga karena dukungan dari orang tua, yang menyediakan berbagai fasilitas yang dibutuhkan oleh anaknya. Orang tua tidak lagi memperkenalkan permainan yang dimainkannya dulu waktu mereka kecil kepada anak-anaknya. Hal ini terjadi juga karena kesan melekat pada permainan tersebut.

Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak buruk pada anak. Di berbagai media baik cetak maupun elektronik saat ini, marak diberitakan tentang berbagai dampak permainan digital pada anak, khususnya games online. Anak yang bermain *games online* tanpa adanya kontrol, khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain *games online*. Kecanduan *games online*, menyebabkan siswa SD dan SMP bolos sekolah. Fakta ini diberitakan oleh harian Metronews (21/9/2012) tentang siswa SD Rfd (7 tahun) yang berontak dan berusaha menyerang seorang wartawan dari sebuah media cetak harian saat meliput razia *game online* di salah satu warnet di Kota Probolinggo. Siswa ini terjaring bersama dua orang siswa SMP, yakni Frdy (14 tahun) dan By (14 tahun), mereka tertangkap sedang asik bermain games di warnet tersebut. Pada saat tertangkap, siswa ini sedang mengenakan seragamsekolah(<http://harianmetronews.com>, diakses tanggal 26 September 2012).

Dari berbagai fenomena di atas, seorang anak harus diarahkan agar merubah pandangan mengenai permainan, yang mana harus dialihkan dari permainan berbasis teknologi dan *game online* yang banyak terkandung unsur individual dan pasif ke permainan tradisional yang berkelompok, kerjasama dan keaktifan di dalamnya. Dari hal tersebut juga peran orang dewasa di sekitarnya sangat berperan penting dalam mengarahkan seorang anak agar tidak terus menerus tergantung dengan teknologi. Selain untuk merubah jenis permainan anak, perpindahan permainan menuju ke permainan tradisional juga sekaligus dapat melestarikan budaya bangsa yang sarat akan permainan tradisional dari berbagai daerah.

### **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka paper ini lebih difokuskan pada:

1. Bagaimana "bermain" pada anak di masa sekarang ini?
2. Bagaimana melestarikan budaya nasional yaitu permainan tradisional kepada anak?
3. Bagaimana Pendidikan jasmani menjadi sarana pelestarian budaya nasional yaitu permainan tradisional dan tujuan dari Pendidikan jasmani dan permainan tradisional tercapai?

Masalah tersebut akan dicoba dibahas dalam tulisan ini dari segi teori dan analisisnya.

### **Hakikat Pendidikan Jasmani**

Pendidikan secara umum merupakan kebutuhan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan merupakan sebuah tuntunan didalam kehidupan yang dapat membantu tumbuhnya anak-anak dan mengarahkan membawa (menuntun) kekuatan kodrat yang ada pada anak, agar menjadi manusia (pribadi) dan anggota masyarakat yang memiliki kepribadian moral dan watak yang baik atau tingkah laku yang akhlakul karimah sehingga menjadi manusia yang berkualitas.

Pendidikan jasmani menurut Harsono (1968:8-7), yaitu bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari seluruh proses Pendidikan yaitu proses untuk merubah perilaku manusia yang mempergunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan perkataan lain suatu pendidikan melalui aktivitas -aktivitas jasmaniah. Pendidikan jasmani harus diberikan secara sadar (intentionally) dan bertujuan untuk memperkembangkan aspek-aspek fisik mental, emosional dan sosial individu. Menekankan penggunaan otot-otot besar yang bisa dipergunakan untuk aktifitas melompat, lari, lempar, memanjat dan sebagainya. Hal ini adalah untuk membedakan dengan kumpulan otot kecil yang biasa dipergunakan untuk aktifitas seperti menulis dan menggambar dan mungkin termasuk catur dan bridge. Selain itu, Pendidikan jasmani merupakan suatu pendidikan yang berhubungan dengan pertumbuhan, perkembangan dan penyesuaian diri daripada individu melalui satu program yang sistematis dari latihan-latihan jasmaniah yang terpilih dan terorganisir dengan baik.

Pendidikan jasmani di Indonesia memiliki tujuan kepada keselarasan antara tubuhnya badan dan perkembangan jiwa, dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa indonesia yang sehat lahir dan batin, diberikan kepada segala jenis sekolah.

Tujuan pendidikan jasmani sesuai kurikulum 2004 adalah (1) sebagai landasan kepribadian yang kuat, sikap sosial, cinta damai, dan toleransi (2) menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (3) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani. (4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani. (5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (Outdoor

education), (6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani. (7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain. (Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat). (8) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Sedangkan fungsi dari pendidikan jasmani sesuai kurikulum 2004 adalah:

1. Aspek organik  
Aspek organik ini seperti menjadikan fungsi system tubuh menjadi lebih baik sehingga individu mampu memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan.
2. Aspek *neuromuskuler*  
Aspek ini berkaitan dengan peningkatan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot, mengembangkan keterampilan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Serta mengembangkan keterampilan olahraga dan keterampilan rekreasi.
3. Aspek perseptual  
Aspek ini berkaitan dengan kemampuan menerima dan membedakan isyarat, mengembangkan hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, mengembangkan koordinasi gerak visual, dominansi, lateralitas dan image tubug.
4. Aspek kognitif  
Aspek ini berkaitan dengan pengembangan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, membuat keputusan. Mengembangkan kemampuan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi. Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah dan menemukan ide-ide baru.
5. Aspek sosial  
Aspek sosial berkaitan erat dengan pengembangan diri dalam menyesuaikan dengan orang lain dan lingkungan, mengembangkan kemampuan membuat keputusan di dalam kelompok, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain dan kelompok, mengembangkan rasa kepedulian.
6. Aspek emosional  
Aspek ini berkaitan dengan pengembangan respon yang sehat terhadap pendidikan jasmani, melepaskan ketegangan melalui aktivitas jasmani, menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

Dari tujuan dan fungsi pendidikan jasmani di atas semakin memperjelas bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu media dalam pengembangan kepribadian peserta didik. Proses ini sejalan dengan tujuan dan fungsi dari permainan tradisional yaitu suatu sarana mengembangkan motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral.

### **Permainan Tradisional Sebagai Salah Satu Budaya Bangsa**

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional yang telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal.

Di setiap daerah di Indonesia, memiliki berbagai macam permainan tradisional dengan nama, bentuk dan peraturan yang berbeda. Sudah sejak zaman nenek moyang kita dahulu, permainan tradisional selalu dimainkan oleh anak-anak secara bersama-sama. Permainan tradisional bahkan sudah menjadi sebuah symbol daerah dimana disetiap daerah menggunakan permainan tradisional sebagai jatidiri daerah.

### **Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional**

Banyak nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional. seperti yang dikemukakan oleh (Misbach, 2006) permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral. Nilai-nilai tersebut adalah nilai-nilai yang digeneralisasikan merupakan nilai-nilai dalam permainan tradisional. Namun masih terdapat nilai-nilai yang lebih spesifik sesuai dengan permainan tradisional apa yang dimainkan.

#### **1. Engklek**

Engklek atau disebut juga *sunda manda*, *ingkling*, *jlong jling*, *lempeng*, atau *dampu* merupakan permainan yang biasa ditemukan di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi. Terdapat dugaan kalau nama permainan ini berasal dari bahasa Belanda "*zondag-maandag*" dan menyebar ke nusantara pada zaman colonial. Permainan engklek atau *sunda manda* yang berarti Sunday Monday melambangkan jumlah hari dalam seminggu dan mengajarkan bagaimana kita harus bekerja keras setiap harinya.

#### **2. Congklak**

Congklak dikenal dengan nama dakon, dhakon atau dhakonon (Jawa), congkak (Sumatera), dentuman lamban (Lampung), dan Mokaotan, Maggaleceng, Aggalacang, Nogarata (Sulawesi). Walaupun sudah mengakar, permainan ini diduga bukan berasal dari Indonesia melainkan dibawa oleh para pedagang asing pada masa lampau. Kerja sama antara pedagang asing dengan para bangsawan membuat pertukaran budaya dan congklak adalah salah satu contohnya. Karena kerja sama itulah dahulu congklak hanya dimainkan oleh putri-putri bangsawan. Congklak mengajarkan bagaimana berdagang, membagi harta kepunyaan yang kita miliki secara adil dan merata.

### 3. Gasing

Gasing termasuk salah satu permainan tertua yang bisa ditemukan di berbagai situs arkeologi. Ketika berputar, gasing bertumpu pada satu titik di porosnya. Mainan ini dahulu terbuat dari kayu, namun sekarang tidak jarang juga menemukan gasing berbahan dasar plastik. Gasing pun memiliki penyebutan yang berbeda di setiap daerah. Jika di Jakarta dikenal dengan nama Gasing, maka di Jawa Barat dikenal dengan nama Panggal, Apiong untuk daerah Maluku, Kekehan di Jawa Timur dan Maggasing di Nusa Tenggara Barat (NTB). Dari permainan gasing, kita dapat mengerti arti strategi, kesabaran dan ketekunan.

### 4. Gobak Sodor

Gobak sodor merupakan permainan grup yang terdiri dari 3-5 orang. Permainan ini berasal dari Jawa Tengah dengan nama gobak sodor, atau Jawa Timur dengan nama galasin. Inti dari permainan ini adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik. Para pemain menjaga garis pertahanan secara vertikal dan horizontal sesuai dengan lapangan permainan. Grup yang bisa membawa seluruh anggotanya melewati lawan adalah grup yang menjadi pemenangnya.

Permainan yang sering diidentikkan dengan istilah 'go back to door' ini merupakan permainan yang melatih kekompakan, strategi dan pertahanan.

## **Pendidikan Jasmani Sebagai Sarana Pelestarian Budaya Permainan Tradisional**

Dari beberapa hal tersebut di atas antara permainan tradisional dan Pendidikan jasmani dapat di padukan menjadi satu sehingga menjadi sebuah sarana atau media pelestarian kebudayaan nasional melalui ruang lingkup Pendidikan yaitu Pendidikan jasmani. Nilai di dalam Pendidikan jasmani yang



sejalan dengan nilai permainan tradisional, menjadikan Pendidikan jasmani merupakan wadah untuk pelestarian permainan tradisional terhadap peserta didik.

Guru penjas dapat memberikan materi permainan tradisional terhadap peserta didik secara berkala. Dengan pemberian apersepsi yaitu darimana permainan tersebut berasal, apasaja nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan bagaimana peraturan permainannya. Seorang siswa akan sangat merasa senang untuk bermain, dan berkompetisi. Hal ini dapat menjadi pendorong siswa untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani dengan materi permainan tradisional.

Rogers & Sawyer's (Iswinarti, 2010:6) mengemukakan bahwa bermain memiliki arti penting bagi perkembangan anak. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut.

1. Meningkatkan kemampuan problem solving pada anak.
2. Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
3. Mengembangkan keterampilan sosial.
4. Merupakan wadah pegekspresian emosi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memang berbeda dengan permainan digital. Tidak hanya dari kesan yang ditimbulkannya, tetapi juga dari makna dan pengaruhnya pada anak-anak Indonesia. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pemilihan permainan dalam hal ini apakah permainan digital yang kesannya modern dan canggih, tetapi berdampak buruk atau permainan tradisional yang kesannya kampungan dan ketinggalan zaman, tetapi berdampak baik akan menentukan karakter yang tercipta pada anak-anak Indonesia, generasi penerus dan harapan bangsa.

## KESIMPULAN

Adapun beberapa hal yang menjadi kesimpulan dari makalah ini adalah sebagai berikut.

1. Maraknya kecanduan games pada anakanak Indonesia telah menimbulkan berbagai dampak yang sangat memprihatinkan mulai dari fenomena siswa SD, SMP yang bolos sekolah demi bermain *games online* di warnet yang tentu saja akan berpengaruh pada prestasi belajarnya, fenomena perilaku agresif pada anak, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bisa berujung pada kematian.
2. Permainan tradisional harus dikembalikan posisinya sebagai permainan anak Indonesia. Semua pihak dapat mengenalkan dan memainkan permainan

tradisional bersama anak, bahkan bila perlu ada upaya untuk memodernkan permainan anak tradisional.

3. Permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa harus tetap dijaga keberadaannya, dan harus mampu terdifusi ke dalam diri anak pada masa sekarang ini. Sehingga nantinya kecanduan anak terhadap *games online* dapat teratasi dan beralih ke permainan tradisional.
4. Pendidikan jasmani yang di dalamnya memiliki nilai-nilai yang sama dengan Permainan tradisional dapat menjadi sebuah sarana untuk pelestarian budaya nasional yaitu permainan tradisional. Guru harus mampu memberikan materi-materi ajar berupa permainan tradisional sehingga nantinya saat di lingkungan rumah, siswa tetap bermain permainan tradisional, tidak lagi ketergantungan dengan *games online*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi. (2015). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, hlm 265-273.
- Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. *Jurnal Intra*, 2 (2), hlm. 1.
- Herani, Nur. (2013). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, III (1), hlm 87-94.
- Hikmah, M. (2011). Perancangan *Game* Tradisional Jawa EgrangBambu. *Jurnal Penelitian*, 1 (1), hlm. 1-2.
- Hikmah Prisia, Pambudi Handoyo. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*, Vol 2 (3).
- Malpaleni, Satriana. (2011). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol 7 (1), hlm 65-84.
- Misbach, I. H. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. Diakses 25 Juni 2016 dari [http://file.upi.edu/direktori/fip/jur.\\_psikologi/197507292005012ifa\\_hanifah\\_misbach/laporan\\_penelitian\\_permainan\\_tradisional\\_\\_revisi\\_final\\_.Pdf](http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._psikologi/197507292005012ifa_hanifah_misbach/laporan_penelitian_permainan_tradisional__revisi_final_.Pdf).

- 
- Moh. Alfian Habibi, Bernard Djawa. (2015). Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Terhadap Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Kelas X Sman 1 Kediri. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, vol 3 (2). hlm 560-567
- Tuti, Andriani. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. Vol 9 (1), hlm 121-136